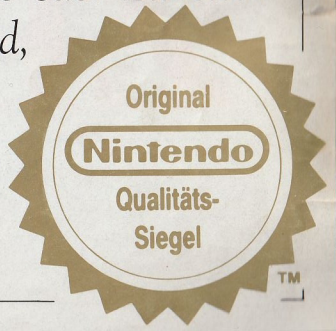
NES-ZL-NOE

The Legend of ZELDA™

SPIELANLEITUNG

Ⓣ

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo Entertainment System paßt.



Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo Entertainment System® Spiel The Legend of Zelda™ entschieden haben.

Lesen Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung bitte genau durch, damit Sie dieses Spiel gut in den Griff bekommen. Anleitung gut aufbewahren!

Inhaltsverzeichnis

Hinweise, wie man Ganon töten kann 5
Grundregeln 16
(Treasure) Schatz - Der magische und der geheimnisvolle 21
Die Erdoberfläche - Oberwelt 27
Die Unterwelt 32
Die Legende von Zelda - Anleitung 40

ZUR BEACHTUNG

1) Gerät niemals extremen Temperaturen aussetzen.
2) Nicht ins Wasser tauchen oder naßmachen.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
©1990 Nintendo Co., Ltd.

Vor langer, langer Zeit, zu Beginn der Zeitrechnung

Zu dieser Zeit, in einem kleinen Königreich des Landes Hyrule, wurde eine Legende von Generation zu Generation weitergegeben, die Legende von der "Triforce": den goldenen Dreiecken, die über geheimnisvolle Kräfte verfügten. Eines Tages griff eine böse Armee dieses friedliche kleine Königreich an und stahl die "Triforce". Diese Armee wurde von Ganon geführt, dem mächtigen Prinzen der Dunkelheit, der die Welt unter seiner Herrschaft in Angst und Dunkel zu zwingen suchte. Da aber Zelda, die Prinzessin dieses Königsreichs seine böse Herrschaft fürchtete, teilte sie die "Triforce" in acht Teile und versteckte sie überall im Reich, um so die letzte, übriggebliebene "Triforce" vor den Klauen des Ganon zu bewahren. Gleichzeitig befahl sie ihrer vertrauenswürdigsten Zofe, Impa, heimlich das Schloß zu verlassen und nach einem Mann zu suchen, der mutig genug wäre, den üblen Ganon und mit ihm sein dunkles Reich zu zerstören. Als Ganon das aber hörte, wurde er wütend, ließ Zelda in den Kerker werfen und schickte Leute aus, Impa zu suchen.

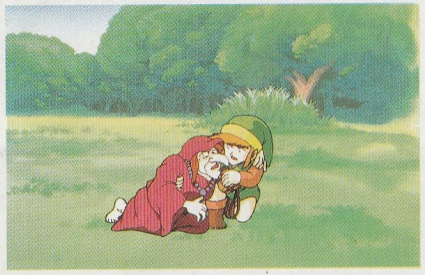
Impa überwand Wälder und Berge und floh um ihr Leben vor ihren Verfolgern. Am Ende ihrer Kräfte angekommen war sie plötzlich von Ganons üblen Jägern umzingelt. Was konnte sie tun? ... Aber nein! Es war nicht alles verloren. Ein junger Abenteurer tauchte auf. Er vertrieb gewandt Ganons Gefolgsleute und rettete Impa vor einem Schicksal, daß schlimmer als der Tod gewesen wäre.

Sein Name war Link. Er war auf seiner Reise zufällig vorbeigekommen. Impa erzählte ihm die ganze Geschichte von der Prinzessin Zelda und dem bösen Ganon. Link war empört und brannte auf Rache, und so versprach er, Zelda zu retten. Aber Ganon war ein mächtiger Gegner, und hatte die "Triforce" in seinem Besitz. Deshalb mußte Link, die verstreuten acht Teile der "Triforce" finden und zu dem geheimnisvollen Dreieck zusammenfügen, um Ganon zu überwinden. Ohne die "Triforce" hätte Link keine Chance, seinen Weg zum Todesberg, wo Ganon lebte, zu erkämpfen.

Kann Link wirklich Ganon vernichten und die Prinzessin befreien? Das hängt nur von Ihrem Geschick ab. Viel Glück. Nutzen Sie die "Triforce" weise!

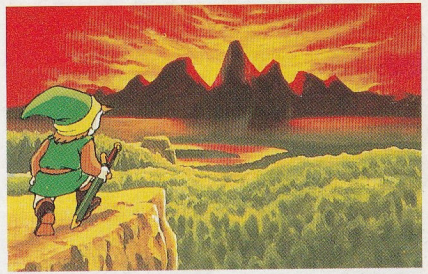
So kann Ganon vernichtet werden.

Diejenigen, die Schwierigkeiten mit diesem Spiel gehabt haben, sollten die folgenden Hinweise lesen, die viele hilfreiche Tips enthalten.



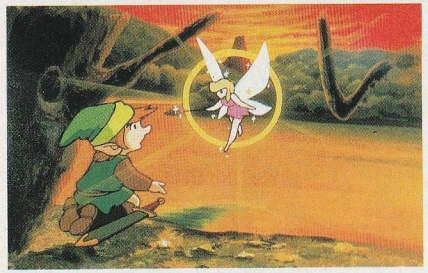
Als Impa Link den Auftrag gab, Ganon zu töten, erzählte sie ihm auch von der Geschichte des Landes Hyrule und von der Legende der neun geheimen unterirdischen Labyrinthe. Diese Übersichtskarten müßten irgendwo in diesem Heft sein. Haben Sie sie gefunden?

Nach Impa's Angaben, muß Link zum Todesberg gehen. Indem Link darauf achtet, wo und wann Monster auftauchen, kann er vielleicht den Berg finden.



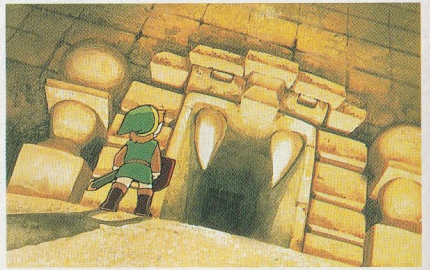
In den Wäldern und Bergen sind Höhlen, in denen Händler leben, die Link nützliche Dinge verkaufen können. Außerdem kann er dort auch an andere Dinge kommen, die es sonst nirgendwo gibt.

Meistens haben große Gegner schwache Punkte. Man muß versuchen, sie mit verschiedenen Dingen auf verschiedene Arten anzugreifen. So wird man auf die richtige Kombination stoßen.



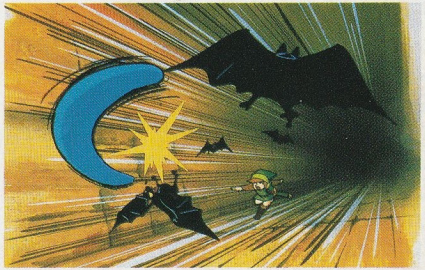
In den Quellen, die Link hier und dort findet, geschehen viele phantastische Dinge. Die Elfen schenken Link einen ganzen Vorrat an LIFE Kraftherzen, und das sind nicht die einzigen Geheimnisse die entdeckt werden können!

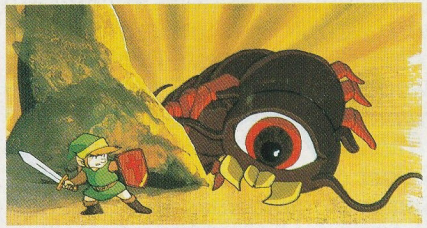
Die Eingänge zu den unterirdischen Labyrinthen sind überall versteckt.
Es gibt auch einige, die besonders schwer zu finden sind. Man wird jedoch irgendwo Hinweise finden, wie man diese Rätsel lösen kann. Immer, wenn Link ein Labyrinth findet, bekommt er einen wertvollen Gegenstand.



Einige der Monster im Labyrinth werden von einem Ringmeister gelenkt. Wenn Link den Ringmeister findet und als erstes tötet, verschwinden alle anderen Monster in der Kammer.

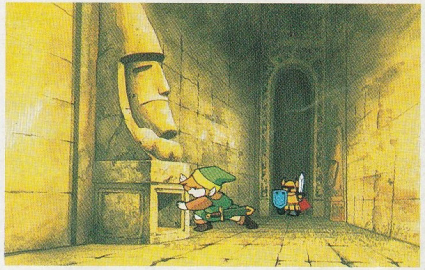
Man kann auch Waffen wie Bumerangs usw. benutzen, denn so kann Link effektiver kämpfen. Man muß nur schnell genug zur Schatz-Auswahl-Liste (treasure select screen) schalten und die Gegenstände herausnehmen. Man beachte das Unterbild. Wenn man diese Fertigkeiten hat, wird Link Schließlich gewinnen können.

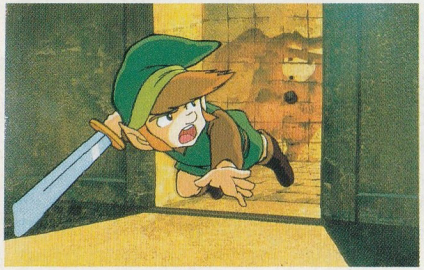




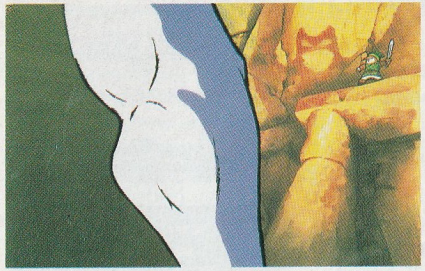
Die Anzeige der Labyrinthebene ist wichtig, sie zeigt Link den Weg. Wenn Link nicht in der für die Ebene richtigen Art kämpft, kann es ein schlimmes Ende am Ausgang des Labyrinths geben. Nicht zu schnell vorwärts gehen. Das ist gefährlich!

Es sind viele Rätsel in den unterirdischen Labyrinthen versteckt. Wenn Link erst einmal die Karte und den Kompaß gefunden hat, kann er einen Durchgang nach dem anderen überprüfen. Wichtig: umherwandern und alle Kammern finden. Dafür muß Link aber seinen Besitz erheblich vergrößern.



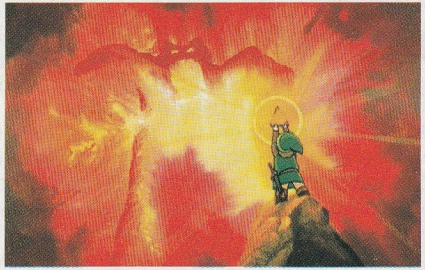


In den unterirdischen Labyrinthen wird Link an einige Türen kommen, die sich hinter ihm wieder schließen. Es gibt aber immer eine Möglichkeit, sie erneut zu öffnen und zu entkommen. Selbst dann wenn Link von allen Seiten eingeschlossen ist, darf er nicht aufgeben. Man muß alles versuchen, um herauszukommen!



Eine schwierige Zeit für Link, in der er versucht, Ganon zu töten, denn der ist wirklich gemein! Aber auch Ganon hat seinen schwachen Punkt, und ein freundliches Wesen in dem Spiel wird Link davon erzählen.

Link hat Ganon vernichtet und die Prinzessin Zelda befreit. Nun, da er die beiden "Triforce" hat, geht er wieder auf Reisen in unbekannte Länder. Wer weiß, was die Zukunft für ihn bereithält?

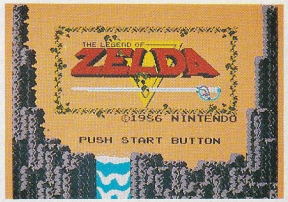


In den Labyrinthen wird Link auch freundlichen Wesen begegnen, die ihm helfen. Man muß gut zuhören was sie sagen, um dadurch die schwachen Stellen der Feinde zu erfahren!

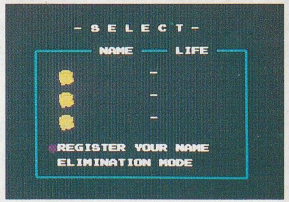
Erschaffung der Bigenen Link-Fikur

Link, der Held der Legende von Zelda, existiert noch nicht. Man erschafft einen Link, indem man den eigenen Namen eingibt. Man kann insgesamt drei verschiedene Link-Figuren erstellen.

Wenn man die Spiel-Kassette einschiebt und das Nintendo - Grundgerät einschaltet, wird ein Titelbild wie rechts abgebildet erscheinen, und die Vorführung beginnt. Wenn Sie nun die Taste START drücken und die Menueanzeige (rechts) erscheint, wird das Herz auf die gleiche Linie mit REGISTER YOUR NAME (tragen Sie Ihren Namen ein) gebracht, indem man auf die Taste SELECT drückt. Dann drückt man die Taste START, und die Anzeige rechts zur Eintragung des Namens erscheint. Man bringt nun das Herz mit der Taste SELECT auf die Höhe des "Links", den man benennen will und gibt den eigenen Namen ein (maximal) acht Buchstaben. Hierzu die Buchstaben auf der Buchstabentafel aussuchen und mit dem Knopf A setzen. Wenn der eigene Name eingegeben ist, wird das Herz auf die Höhe von REGISTER END gebracht und der Vorgang mit der Taste START abgeschlossen.



Titelbild

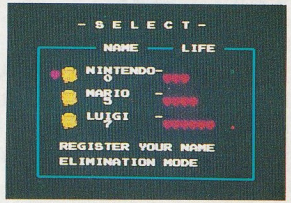


Menueanzeige

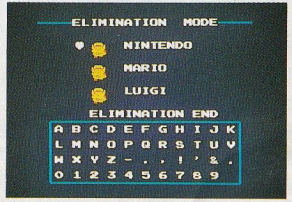
Anzeige zur Eintragung des Namens

Löschen einer alten Link Figur

Wenn man ein Spiel mit einem neuen Link anlegen möchte, kann man alle Daten eines alten Link mit ELIMINATION MODE (Löschmodus) löschen, um wieder Platz zu haben. Man setzt dafür das Herz auf die Höhe von ELIMINATION MODE und drückt die Taste START. Man führt das Herz neben den Link, der gelöscht werden soll, und drückt die Taste START. Dadurch wird der Name gelöscht. Das Herz dann auf ELIMINATION END führen und die Taste START wieder drücken. Damit werden alle Daten für Link gelöscht. Deshalb diesen Modus nur vorsichtig benutzen! Um einen neuen Link zu schaffen, gibt man jetzt den Namen-wie anfangs beschrieben - ein.



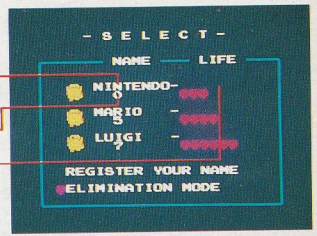
Menueanzeige



Anzeige zum Löschen

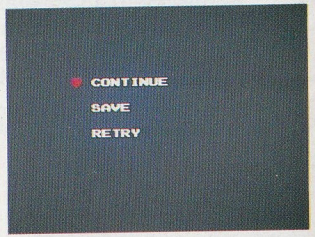
Spiel - Start

Nachdem die eigene Link Figur geschaffen ist, kann Links Abenteuer beginnen. Mit der Taste SELECT das Herz zu dem Link führen, mit dem gespielt werden soll, danach die Taste START drücken.



Möglichkeiten bei GAME OVER (Spielende)

Das Spiel ist zu Ende, wenn Link kein Kraftherz mehr hat. Dann gibt es drei Möglichkeiten: CONTINUE (Fortsetzung), SAVE (speichern) und RETRY (neuer Versuch). Man sucht eine davon aus, indem man die Taste SELECT und dann die Taste START drückt.



CONTINUE (Fortsetzung)

Hier fängt das neue Spiel an, wo das alte aufhörte. Link behält seinen gesamten Besitz vom letzten Spiel und beginnt mit drei Kraftherzen.

SAVE (Abspeichern des Spiels, um später weiterzuspielen)

Der Speicher merkt sich den Spielstand, damit man irgendwann weiterspielen kann.

RETRY (Löschen des laufenden Spiels)

Man wird in die Menueanzeige zurückversetzt und das Gerät vergißt alle Informationen des gelaufenen Spiels. Vorsichtig Handhaben! Man kann jetzt einen neuen Link aussuchen und wie beschrieben beginnen.

Ist man in einem Labyrinth, wenn das Spiel endet und CONTINUE wählt, so wird man wieder an den Eingang des Labyrinths versetzt. Wenn das Spiel außerhalb eines Labyrinths endet und man fortfährt, fängt man wieder ganz am Anfang an.

Betätige weder den POWER noch den RESET-Knopf in der Zeit zwischen dem Abspeichern eines Programmes und dem Erscheinen der Menueanzeige, sonst könnte die Information verlorengehen, die abgespeichert werden sollen.

Wenn man die Daten eines Spiels abspeichern will, muß man den RESET-Knopf beim Ausschalten gedrückt halten, sonst könnte das abgespeicherte Spiel verlorengehen.

Das Spielen zu zweit

Nacheinander Spielen. Man wählt SAVE oder RETRY nach dem eigenen Spiel und drückt dann auf Start. Der Mitspieler kann mit einem anderen Link spielen. Um ein anderes Spiel zu spielen, muß man immer den vorherigen Spielstand mit SAVE abspeichern und die Stromversorgung abschalten.

Anhalten des Spiels

Man kann das Spiel jederzeit beenden, wenn man auf das Hilfs-Bild schaltet (siehe Seite 17) und gleichzeitig den Knopf A am zweiten Controller und den Richtungstaster (Control Pad) betätigt.

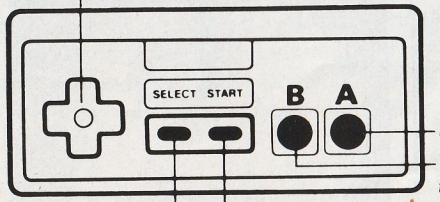
Die Batterie hält die Daten fünf Jahre lang fest. Ihre Lebensdauer kann aber, abhängig von den Bedingungen unter denen die Kassette gelagert wird (wie z.B. extreme Temperaturen), erheblich kürzer sein.

Grundregeln

Lassen Sie uns Links Reise beginnen!

Lassen Sie uns mit dem Spiel und Links Kampf gegen das Böse beginnen. Sicher können Sie es nicht mehr abwarten, Link in seine Abenteuer zu schicken. Aber zuerst müssen noch einige wichtige Dinge geklärt werden.

Bedienung der Handregler (Controller)



Der Richtungstaster steuert Link/ wählt Dinge für "B"

Für Angriffe mit dem Schwert

Zum Anwenden und zum Angriff mit trickreichen Dingen (Schätze z.B.)

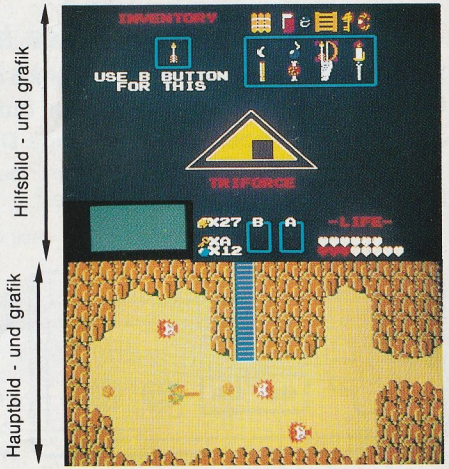
Zum Umschalten zwischen Haupt- und Hilfsbild

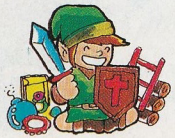
Pause/ Starttaste

Erläuterung Haupt - und Hilfsbild

Um das Spiel gut spielen zu können, muß man beide Bilder / Grafiken geschickt einsetzen können.

Das Hauptbild zeigt Link, wie er gegen den Feind kämpft, und was um ihn herum geschieht. Die Hilfsgrafik zeigt die verschiedenen Dinge (treasures), die Link besitzt. Wenn man zum Hilfsbild umschaltet, kann man Dinge aus dem blau eingerahmten Bereich auswählen. Einfach den Richtungstaster entsprechend betätigen.





Ein nützlicher Hinweis: Man kann auch während des Kampfes auf das Hilfsbild schalten und den Gegenstand herauswählen, mit dem sich der Feind am besten bekämpfen läßt.

Link trifft über und unter der Erde auf jede erdenkliche Herausforderung

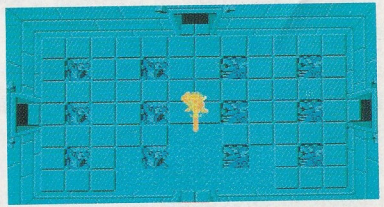
Die Kämpfe beginnen an der Erdoberfläche, in einer Region, wo man auf alles gefaßt sein muß. An was für Orten wird Link kämpfen und seine Abenteuer erleben?

Die Oberwelt

Wälder, Seen, Berge. Link muß in einer schönen, natürlichen Landschaft seine Abenteuer bestehen, wird aber auch einigen freundlichen Leuten begegnen, die hier leben, und Link als Verbündete in seinem Kampf gegen das Böse helfen.

Die Unterwelt

Die Unterwelt ist ein unterirdisches Netz gefährlicher Labyrinthe. Link wird hier viel mehr Feinde finden als an der Oberwelt. Die Teile der ''Triforce'' sind irgendwo in den Labyrinthen versteckt.



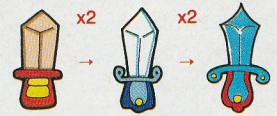
So wird der Gegner bekämpft

Hauptsächlich kommt es im Spiel natürlich darauf an, sich selbst zu schützen und die Gegner nacheinander zu vernichten. Nachfolgend, wie man das macht!

Nutzen Sie das Schwert!

Link kann mit seinem Schwert fast jedem Gegner Schaden zufügen. Mit dem Knopf A bedient man das Schwert. Wenn der Gegner getroffen ist, blinkt dieser und wird zurückgestoßen. Link kann mit drei schlagkräftigen Schwertern ausgestattet werden. Diese Schwerter werden im Rahmen A oben am Hauptbild angezeigt.

Schwerter - Typen und ihre Schlagkraft



Link kann auch Schätze benutzen!

Link kann Dinge aus seinem Besitz, wie zum Beispiel den Bogen anstatt des Schwertes benutzen. Man holt sich diese mit Knopf B.
Die Gegenstände, die Link benutzen kann, sind in Rahmen B am oberen Rand des Hauptbild angegeben.

Es gibt viele Eingänge zu den Labyrinthen in den Ruinen. Manchmal sind sie jedoch tief in den Bergen oder Wäldern versteckt. Gut suchen! Man kann nie wissen, wo sich ein Eingang befindet!

Um die Angriffe der Feinde abzuwehren. Schild benutzen!

Link kann den Schild benutzen, um die Angriffe von Feinden abzuwehren. Es gibt jedoch auch gegnerische Angriffe, bei denen der Schild wirkungslos ist.

Der Schild

Link besitzt den Schild von Anfang an. Man kann ihn damit vor Speeren und vor Felssteinen schützen, die von den Gegnern geworfen werden.

Der magische Schild

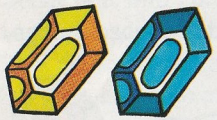
Er ist größer als der normale und wendet Zaubersprüche, Felsen sowie Zolas Strahl ab.

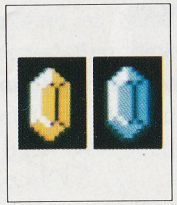
Die roten Herzen zeigen, wie stark Link ist!

Wenn der Feind angreift, werden die LIFE Kraftherzen oben im Hauptbild weiß. Diese Herzen zeigen, wieviel Kraft Link übrig hat. Die roten Herzen sind Links Lebenskraft. Wenn alle weiß sind, ist das das Ende von Link und damit das Ende des Spiels. Wenn sie alle rot sind, kann Link sein Schwert werfen und damit den Gegner schon von weitem angreifen.

Magische und geheimnisvolle Schätze!

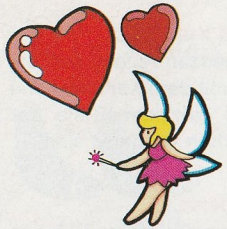
Auf seinem abenteuerlichen Weg kann Link viele magische Gegenstände finden. Man muß sie nutzen, um Ganon zu besiegen!

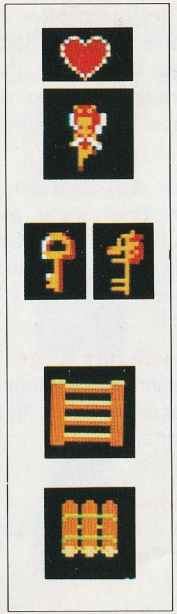




Rubine

Rubine sind das Geld in diesem Königreich. Sie tauchen gelegentlich auf, sobald Link einen Gegner besiegt hat. Wenn Link genügend gesammelt hat, kann er etwas von einem Händler kaufen. Blaue Rubine sind fünfzigmal soviel wert wie gelbe. Insgesamt kann Link bis zu 255 gelbe Rubine besitzen und sie einsetzen, wie er will.





Herz-Container und Herz

Der Herz-Container erhöht die Anzahl von Links LIFE Kraftherzen. Ein Herz läßt auch ein weißes Herz wieder rot werden. Gelingt es Link im Spiel die Elfe aus den teuflischen Händen des Gegners zu retten, macht sie alle weißen Herzen wieder rot.

Schlüssel und magischer Schlüssel

Link braucht Schlüssel, um verschlossene Türen in den Labyrinthen zu öffnen. Ein magischer Schlüssel ist äußerst nützlich. Link kann ihn immer wieder benutzen. Sobald er diesen besitzt, zeigt ein "A" an, daß keine Tür ihn aufhalten kann.

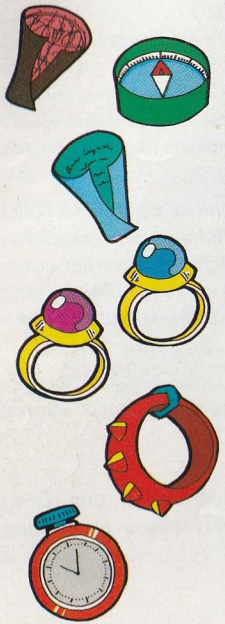
Leiter

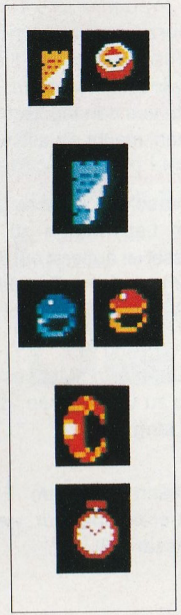
Eine Leiter ermöglicht es Link, Vertiefungen oder Flüsse zu überqueren, die so breit sind, wie die Leiter lang ist.

Floß

Link kann mit dem Floß Flüsse und Seen überqueren, aber nur, wenn er es an einem Steg zu Wasser läßt.

Link kann sein Floß nur zu Wasser lassen, wenn er an einem Steg vorbeikommt. Während des Spiels gibt es Stellen, wo er ohne Floß nicht weiterkommt.





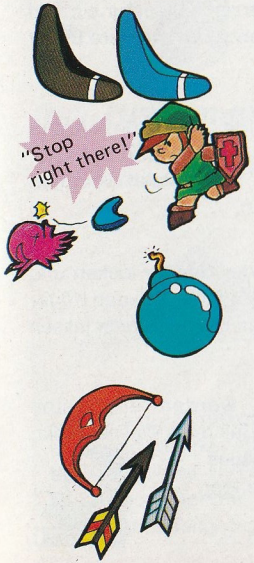
Karte der Labyrinthe und Kompaß
Die Karte zeigt Link den ganzen Aufbau und die Lage der Labyrinthe, und mit dem Kompaß kann er herausfinden, wo die einzelnen Teile der "Triforce" in den Labyrinthen versteckt sind.

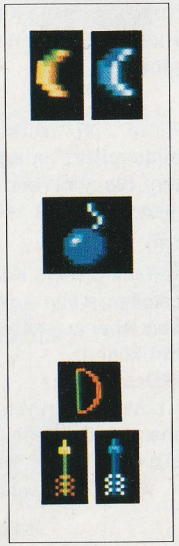
Brief an die kleine alte Dame
Diesen Brief kann man aus dem Hilfsbild auswählen und durch Druck auf Knopf "B" kann Link ihn der kleinen alten Dame zeigen, die in einer der vielen Höhlen wohnt.

Blaue und rote Ringe
Ein blauer Ring verringert den Schaden, den der Gegner anrichtet um die Hälfte, ein roter Ring um ein Viertel.

Kraftarmband
Dieses Armband gibt Link Kräfte. Er kann sogar riesige Felsen heben.

Die Gegenstände, die es durch Druck auf die Taste "B" gibt.



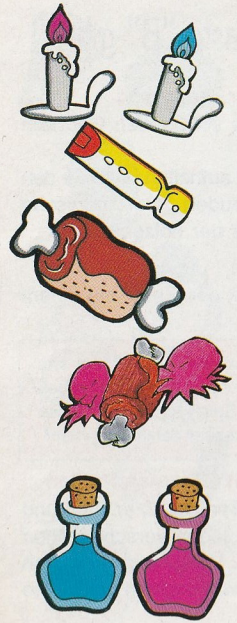


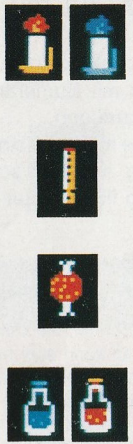
Hölzerner und magischer Bumerang
Link kann mit Bumerangs schwachen Gegnern Schaden zufügen.
Er kann die meisten Feinde aufhalten, wenn er den Bumerang ins Ziel schleudert. Der magische Bumerang fliegt weiter als der hölzerne.

Bombe
Mit einer Bombe kann Link den Feind mit einem Schlag hochgehenlassen.

> Für jede Bombe, die Link aufhebt, bekommt er vier Bomben. Er kann aber nicht mehr als acht Bomben mitnehmen. Am Anfang des Spiels kann er nur diese Anzahl bekommen, also sparsam damit umgehen!

Bogen mit hölzernen und silbernen Pfeilen
Link kann nur dann schießen, wenn er Pfeil und auch den Bogen hat. Für jeden verschossenen Pfeil verliert er einen Rubin. Übrigens gibt es auch Gegner, bei denen Pfeile wirkungslos sind. Also aufpassen!





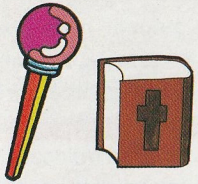
Blaue und rote Kerzen
Einige Räume in den Labyrinthen sind ziemlich dunkel. Man muß deshalb Kerzen benutzen, um sie aufzuhellen. Blaue Kerzen hellen nur ein Bild auf, während die roten Kerzen für mehrere Bilder Licht geben.

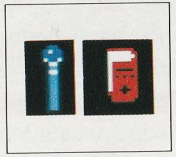
Flöte
Die Flöte ist wirklich ein besonders geheimnisvoller, magischer Gegenstand. Benutzen Sie ihn, und Sie werden von den Fähigkeiten fasziniert sein.

Köder für den Gegner
Link kann mit diesem Köder Gegner locken und sie wegstoßen, wenn sie kommen, um den Köder zu fressen. Aber aufpassen! Einige Gegner lassen sich nicht ködern.

Wasser des Lebens
Wenn Link es trinkt, werden alle seine Lebensherzen rot. Wenn Link rotes Wasser trinkt, wird es blau, trinkt er blaues Wasser, wird die Flasche leer.

Die Flöte ist der geheimnisvollste aller Gegenstände in diesem Spiel. Beim Hineinblasen gibt sie einen fremdartigen Klang ab. Man sagt ihr nach, daß sie für Link Wege öffnen kann Daher: Hineinblasen und beachten, was passiert!

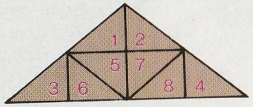




Zauberstab
Er gehört Wizzrobe. Wird der Zauberstab geschwenkt, kann man Zaubersprüche sprechen. Link kann auch neue Zaubersprüche aus dem magischen Buch lernen, Zaubersprüche singen und Feuer aussenden.

Das Zusammensetzen der "Triforce" !

Die Einzelteile der "Triforce"



Die Teile der "Triforce" sind in den verschiedenen Abschnitten des Labyrinths versteckt. Sie sind so angeordnet, wie auf dieser Abbildung gezeigt.

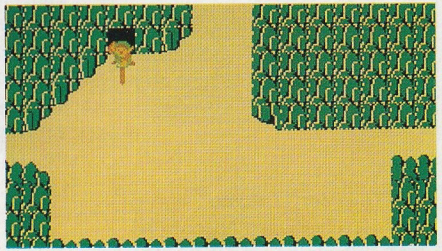
Findet Link einen Teil der "Triforce", werden alle seine LIFE- Herzen rot und er kehrt an den Eingang des Labyrinths zurück. Die Teile der "Triforce" werden im Hilfsbild so angezeigt, wie Link sie findet. Erinnern Sie sich an die magische Flöte ? Sobald Link das letzte Teilstück der "Triforce" gefunden hat, kann er in die Flöte blasen und sich vom Wirbelwind zum Eingang des neunten Labyrinths bringen lassen.

Wirbelwind

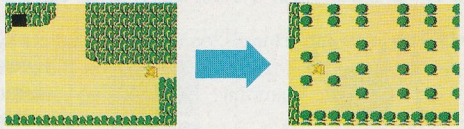
Die Oberwelt

Um an die acht Teile der "Triforce" zu kommen, muß sich Link zuerst an der Erdoberfläche bewegen und einen Eingang zu den unterirdischen Labyrinten finden. Sehen wir uns also an, wie man auf der Oberwelt vorankommt.

Nach dem Spielstart wird als erstes die linke obere Ecke des Hauptbildes beobachtet. Dort sieht man eine kleine Karte. Das ist das Radar des Link, auf dem man sehen kann, wo er sich gerade befindet. Beim allerersten Spiel sollte man Link in der Szene auf dem Foto rechts erkennen können.

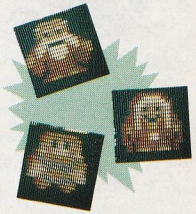


Gut, man steuert Link jetzt mit dem Richtungstaster an den Rand des Bildschirms. Sobald Link dort angekommen ist, wechselt der Bildschirm auf die Nachbarszene über.



Wird dies wiederholt, wechselt Link weiter zur nächsten Szene. Auf diese Art wird Link immer weiter in neue Szenen und Abenteuer gebracht.

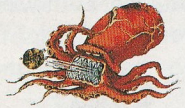
Link trifft nicht nur Gegner auf der Oberwelt

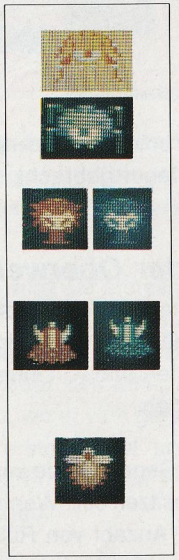


Verschiedene Spielfiguren verstecken sich in den Höhlen auf der Oberwelt: alte Männer, kleine alte Damen und Händler. Wenn Link auf sie trifft, kann er verschiedene Waffen kaufen und von ihnen eine Menge nützlicher Informationen bekommen.

Damit Link bei einem Händler Gegenstände kaufen kann, muß man ihn aufheben lassen, was er besitzen soll. Wenn er für Informationen bezahlen will, muß er auf die Anzahl von Rubinen zeigen, die er bezahlen möchte. Der Händler wird Link nicht beachten, wenn er nicht genügend Rubine hat.

Die bösen Kreaturen, die Link in der Oberwelt begegnen





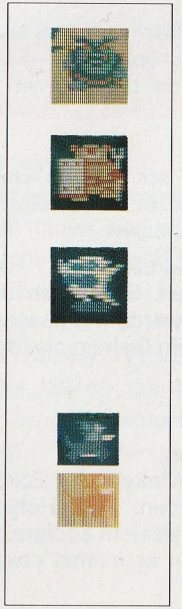
Tektite
Diese spinnenartigen Dinger springen überall herum. Rote Tektite springen weit, blaue springen nicht so weit. Tektite haben nur geringe Kampfkraft.

Oktoroks
Eine Art von Polyp, der in der Oberwelt lebt. Es gibt zwei Sorten, rote und blaue. Vorsicht vor den blauen, die sind gemein und bespucken Link mit Felsen.

Leever
Sie leben im Boden und fressen die Energie von Wesen, die sich ihnen nähern. Die roten haben keine große Angriffskraft, die blauen sind etwas stärker.

Peahat
hat nur geringe Angriffskraft. Es ist der Geist einer Blume, der durch die Gegend flattert. Link kann ihn nur erwischen, wenn er stillsteht.

Das Wasser des Lebens ist eine die alles heilt. Daher kann man es nur mit dem richtigen Ausweis kaufen. Um den Ausweis vorzuzeigen muß man ...., aber das muß der Spieler selbst herausfinden! Viel Glück!

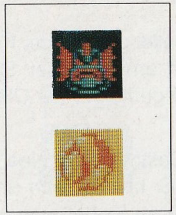


Molblin
ist ein bulldoggenartiger Kobold, der im Wald lebt. Er greift an, indem er Speere wirft und ist ein bißchen gemeiner als Oktoroks.

Armos
ist ein Soldat, der in eine Steinstatue verwandelt wurde. Er bewegt sich und greift an, wenn Link ihn berührt. Er hat eine mittlere Angriffskraft.

Ghini
Die Geister, die auf dem Friedhof leben. Es gibt zwei Typen: Solche, die seit dem Beginn des Spiel dabei sind, und solche, die auftauchen, wenn Link die Grabsteine berührt. Ghinis haben etwa die gleiche Angriffskraft wie Armos.

Lynel
ist der Wächter, der jeden angreift, der sich dem Todesberg nähert.
Aufpassen! Er ist unheimlich stark und Links kleiner Schild kann sein Schwert nicht stoppen.



Zola
ist halb Fisch, halb Frau und lebt im Wasser. Wenn sie ihren Kopf aus dem Wasser steckt, wirft sie eine Kugel, die Links kleiner Schild nicht aufhalten kann.

Felsen
Dieser Felsen bröckelt vom Todesberg ab, um Link anzugreifen. Er kann diesen natürlichen Vorgang nicht aufhalten.

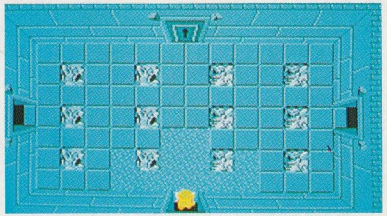
Die Elfen in den Quellen geben Link zusätzliches Leben!
Die Elfen leben hier und dort in den Quellen. Sie haben die magische Kraft, alle LIFE-Herzen wieder rot werden zu lassen. Man findet sie, wenn .... Verzeihung, das ist ein Geheimnis, das man selbst herausfinden muß.

Höhlen findet man nicht nur an sichtbaren Orten!
Wie war das noch gleich? " Ich habe in allen Winkeln und Ecken nach Höhlen gesucht, aber ich konnte keine finden!" Nun, Höhlen sind nicht nur an sichtbaren Orten. Link kann vielleicht erfolgreich durch bisher gesperrte Wege kommen, wenn er einmal etwas anderes versucht.

Höhlen können an den verschiedensten Punkten der Oberwelt vorkommen. Link muß sie finden,

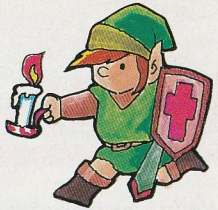
Die Unterwelt

Wenn Link schließlich einen Eingang zu den Labyrinthen gefunden hat, kann er endlich seine Aufgabe Kampf, die Teile der "Triforce" zu finden, beginnen. Sobald Link die unterirdischen Labyrinthe betritt, wird die linke obere Ecke des Bildschirms zum Radarbild der Labyrinthe. Besitzt Link die Karte der Labyrinte, wird sie auch im Radar angezeigt. Es wird auch die Ebene (LEVEL) des Labyrinthes angezeigt. Wenn die jeweilige Ebene zu schwierig scheint, sollte man sie schleunigst verlassen!

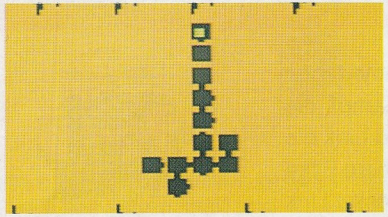


solange er genügend Kraft hat.

Der Weg durch die Labyrinthe.



Link ist nun in den unterirdischen Labyrinthen, wo es wirklich geheimnisvoll ist. Man muß Link in verschiedene Richtungen bewegen und er sollte Kerzen benutzen, um die dunklen Räume zu beleuchten. Link hinterläßt beim Weitergehen Spuren, wie nebenstehende Abbildung zeigt. Diese Spuren werden auf dem Hilfsbild angezeigt.

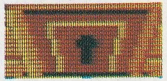


Das Innere des Labyrinths besteht aus einer Vielzahl von Räumen.

Die Räume in den Labyrinthen werden in der Hilfsgrafik als Block dargestellt.
Die Räume sind begrenzt durch

1. Öffnungen, durch die Link gehen kann, wann immer er will.
2. Türen, für die Link aber Schlüssel braucht.
3. Durchgänge, die sich nur öffnen, wenn man etwas tut.
4. Feste Mauern. Wenn Link hier eingesperrt ist, kann er dann noch zurückkehren? Das ist ein Geheimnis!

Türen, für die man Schlüssel braucht



Durchgänge

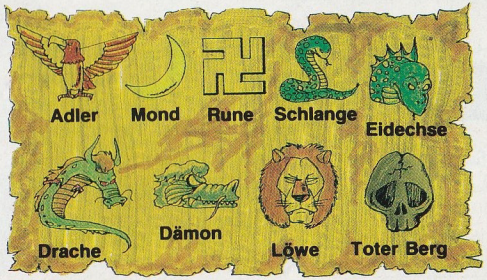
In den Höhlen, in denen Leute leben, gibt es unsichtbare geschlossene Türen. Wie öffnet man sie?

Andere Schätze als die "Triforce"

Link kann viele Schätze finden, wie z.B. den Herzbehälter. Link wird niemals ohne Herzen und die "Triforce" den Todes-Berg erreichen. Man muß sie deshalb suchen und finden!

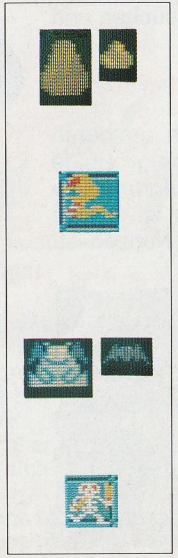
Die Karten der neun Labyrinthe und der Kompaß müssen gefunden werden.

Die Karte und der Kompaß sind sehr praktisch, um durch das Labyrinth zu finden. Das Bild unten zeigt einige Notizen über die Labyrinthe. Link hat sie aufgrund von Impa's Erzählungen aufgeschrieben. Besser ist es, die Karte zu finden, da diese viel genauer als die Notizen ist.



Auch dies ist ein Geheimnis.

Link's Gegner in der Unterwelt



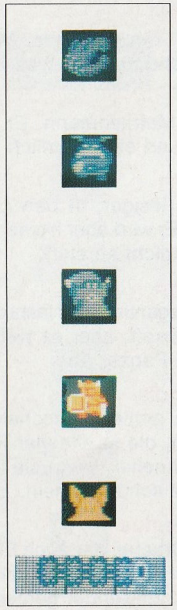
Zol & Gel
sind schleimige Monster, die durch die Labyrinthe hüpfen. Wenn Link Zol zerschneidet, werden daraus zwei Gels. Ein Gel hat nur wenig Angriffskraft, Zol dagegen ist doppelt so stark!

Rope
Rope ist eine giftige Schlange. Sie bemerkt andere Kreaturen sehr schnell und verfolgt sie plötzlich (auch Link!), sobald sie sie bemerkt hat. Sie ist aber nicht sehr angriffstark.

Vire & Keese
Vire ist ein Teufel, der die Keeses befehligt. Wenn Link ihn mit dem Schwert spaltet, werden daraus zwei Keeses. Keeses haben nur geringe Angriffskraft,aber Vire ist etwas stärker.

Stalfos
ist ein Skelett mit einem Schwert in jeder Hand. Es hat aber trotzdem nur wenig Angriffskraft.

Wenn man gleich nach dem Spielstart dafür sorgt, daß Link die Elfen besucht (man erinnert sich an



Wall Master
ist eine Monsterhand, die aus der Labyrinthwand auftaucht. Wenn sie Link erreicht, bringt sie ihn zum Eingang des Labyrinths zurück.

Goriya
ist ein kleiner Teufel, der Bumerangs benutzt. Es gibt zwei Arten, blaue und rote. Vorsicht vor den blauen, sie sind stark!

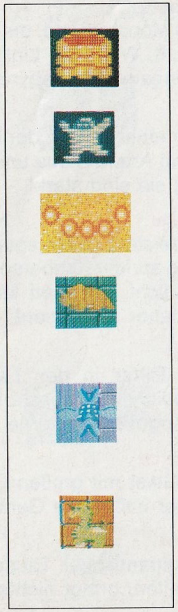
Wizzrobe
ist ein Meister der Bewegung. Er erscheint hier und dort und spricht Zaubersprüche, die Links kleiner Schild nicht aufhalten kann. Er ist ganz schön stark, daher aufpassen!

Darknut
ist der Ritter in den Labyrinten. Er hat eine beträchtliche Angriffsstärke und sein Schild hält Links Angriffe von vorne ab.

Pols Voice
ist ein Geist mit großen Ohren. Sein schwacher Punkt: er haßt laute Geräusche.

Lanmola
ist ein gigantischer Tausendfüßler. Seinen Kopf anzugreifen, bringt nichts. Mann, ist der stark!

die nette Elfe, mit den LIFE-Herzen), wird das Spiel einfacher.



Like Like
ist ein röhrenartiges Monster und hat eine Schwäche für magische Schilde: er frißt sie auf.

Gibdo
ist ein Mumienmann. Er besitzt geheimnisvolle Kräfte und eine ziemlich hohe Angriffskraft!

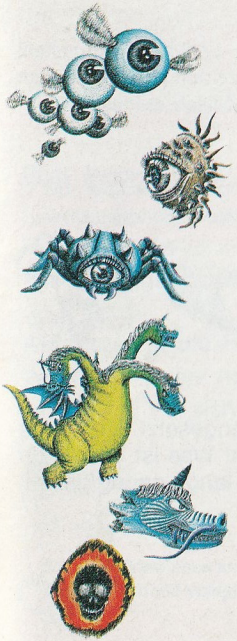
Moldorm
ist ein riesiger, in den Labyrinthen wohnender Wurm. Er wird aber kleiner, wenn Link ihn angreift, und ist nicht so stark.

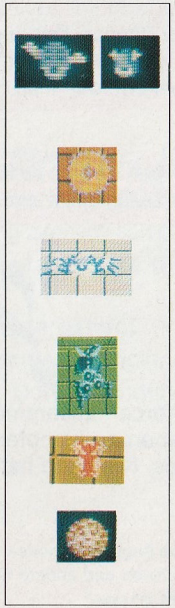
Dodongo
ist ein gigantisches Nashorn. Es hat nicht sehr viel Angriffskraft, aber es wehrt Angriffe mit seinem starken Panzer ab.

Manhandla
ist eine große, menschenfressende Pflanze mit Händen, die in alle vier Richtungen zeigen. Sie wird schneller, wenn sie ihre Hände verliert. Sie ist ganz schön gemein, also aufpassen!

Aquamentus
ist ein Drache, der auch Einhorn genannt wird. Er hat zwar hohe Angriffskraft, ist aber ein ängstlicher Gegner. Er sendet gemeine Strahlen aus!

Häufig werden die Durchgänge von einem Raum zum anderen durch magische Kräfte des Gegners





Patra
Die Patra greifen in zwei verschiedenen Formationen als Gruppe an. Beide Formationen sind stark, also höllisch aufpassen!

Digdogger
sind große Seeigel. Trotz ihrer großen Körper schrumpfen sie, wenn sie angegriffen werden. Vorsicht, sie sind ziemlich stark!

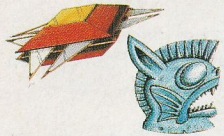
Gohma
Eine übergroße Krabbe, die in den Labyrinthen wohnt. Ihre harte Schale wird jeden Angriff abhalten. Ihren schwachen Punkt muß man mit einer bestimmten Waffe angreifen.

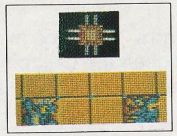
Gleeok
ist ein gigantischer Drache mit 2 bis 4 Köpfen, die Strahlen nach Link ausspucken. Wenn Link ihm Köpfe abschlägt, fliegen diese allein durch die Luft.

Kopf von Gleeok

Bubble
ist der Geist des Todes. Wenn er sich an Link heftet, kann Link eine Zeitlang sein Schwert nicht ziehen.

geschlossen gehalten. Sie öffnen sich nur, wenn Link den einen Gegner vernichtet hat.





Fallen und Steinstatuen
sind vor langer Zeit im Labyrinth aufgestellt worden. Sie greifen Link plötzlich an, wenn er sich ihnen nähert. Man muß höllisch aufpassen!

Wenn sich die Fallen einmal bewegt haben, bewegen sie sich solange nicht wieder, bis sie in ihre Grundposition zurückgekehrt sind. Diese Gelegenheit zum Weitergehen nutzen!

Der Kampf um Leben und Tod mit Ganon!

Link hat die acht Teile gefunden und die "Triforce" zusammengesetzt. Nun ist er bereit, in den Tiefen des Todesberges mit Ganon zu kämpfen! Was ist Ganon für ein Wesen? Wie sieht er aus? Niemand weiß es. Niemand hat lange genug gelebt, um davon zu erzählen.

Link kann Ganon und seine Macht nicht schlagen. Welche Angriffsmethode Link auch wählt, sie prallt einfach an Ganon ab. Wenn Link aber das magische Schwert und andere Objekte benutzt, kann er den mächtigen Ganon stürzen. "Andere Objekte"? Was ist das?

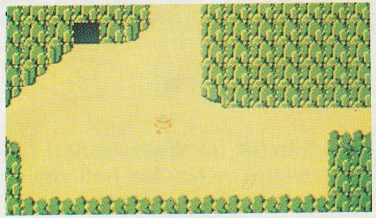
Die Kammern, in die Link nicht hineinkommen kann, auf der Karte ansehen. Es muß in den Kammern,

Das ABC der Legende von Zelda

Die komplette Strategie für den ersten Abschnitt — Adler

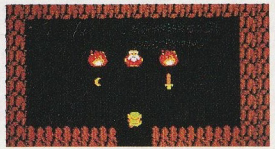
Beim ersten Versuch die "Legende von Zelda" zu spielen, werden Sie sicher bemerkt haben, daß die Lösung ziemlich schwierig ist. Nun, wir werden Ihnen helfen und Ihnen auf den folgenden Seiten sagen, wie Sie das erste Teil der "Triforce" finden.

Als erstes in die Höhle gehen!
Wenn Link seine Abenteuer beginnt, sieht er eine Höhle vor sich. Dort hineingehen!



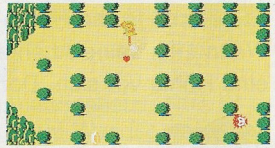
in denen er schon war, einen versteckten Durchgang geben. Augen daher!

Ein Schwert besorgen und sich ausrüsten lassen!
In der Höhle findet Link einen alten Mann, der auf der Insel lebt. Er gibt Link das Schwert für seine Abenteuer. Nehmen Sie es und gehen Sie weiter!

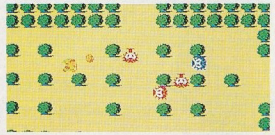


In Richtung Norden gehen!
Link mit dem Schwert in der Hand nach Norden (zum oberen Rand des Bildschirms) dirigieren. Hier hat Link seine ersten Kämpfe. Ruhig bleiben und nicht hetzen! Das sind nur schwache Gegner, verglichen mit denen, die später kommen.

Dann nach Osten in den Wald!
Wenn Link jetzt nach Osten geht, kommt er in einen Wald. Geschickt kämpfen und die Bäume als Deckung benutzen!

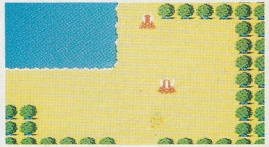


Man kämpft im Wald weiter!
Auch weiter im Norden befindet sich Link immer noch im Wald. Nicht weglaufen! Weiter kämpfen und weiter Schätze erobern, denn diese werden später gebraucht!

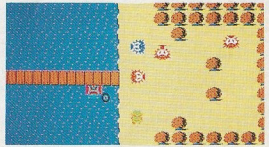


Link wird selbst überrascht sein, wenn er auf den schwachen Punkt von Pols Voice (das Monster mit den großen Ohren) trifft. Das macht man, in dem man ...., aber das ist ein Geheimnis!

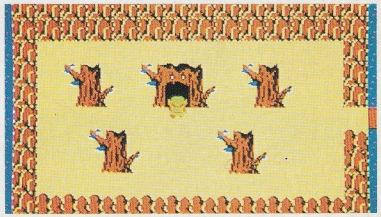
Weiter nach Norden und zum See!
Es geht weiter nach Norden und an den See. Das Monster im See, Zola, wird Link mit seinen Kugeln angreifen. Wenn Link sie nicht geschickt bekämpft, ist das sein Ende!



Link hat die Brücke gefunden!
Wenn Link weiter nach Norden geht, kommt er an die Brücke. Hier gilt es gut zu kämpfen, um so viele LIFE-Herzen wie möglich zu bekommen.

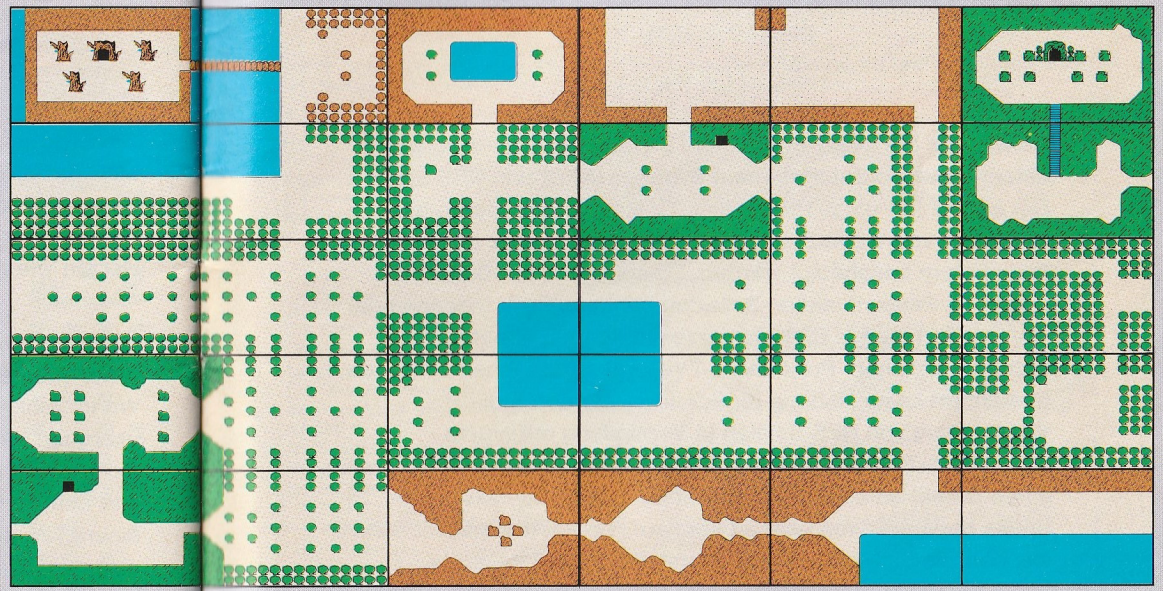


Überquerung der Brücke zum Adler-(Eagle) labyrinth!
Wenn Link die Brücke zur kleinen Insel überquert hat, wird er "Adler", den Abschnitt 1 des Labyrinths, finden. Es gilt jetzt, die Karte und den Kompaß im Labyrinth zu finden und einen Teil der "Triforce" zu erobern, ohne einen einzigen Schatz zurückzulassen!



Karte zum Abschnitt 2 im unterirdischen Labyrinth

Die Ruinen oben rechts sind der Eingang zum Abschnitt 2 im Labyrinth. Um dorthin zu kommen, muß Link den großen Wald rechts außerhalb passieren. Auf die eigenen Schritte aufpassen und verirren Sie sich nicht!



⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

11021

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim Deutschland

Printed in Japan